

الدرس الأول : أساسيات سكراتش (Scratch)

١. الخوارزمية هي مجموعة التعليمات المتسلسلة خطوة بخطوة والخاصة بحل مشكلة أو بإكمال مهمة معينة :

أ. صح

ب. خطأ

٢. أمثلة على خوارزميات من حياتنا اليومية :

أ. الوصول إلى الحديقة العامة

ب. تركيب لعبة

ج. صناعة كعكة

د. جميع ما سبق

٣. البرمجة هي عملية تحويل الخوارزمية إلى لغة يستطيع الحاسب فهمها :

أ. صح

ب. خطأ

٤. تعلم البرمجة يعني تعلم مهارات عديدة مثل :

أ. حل المشكلات

ب. التفكير الحاسوبي

ج. التفكير الإبداعي

د. جميع ما سبق

٥. سكراتش هي لغة برمجية مصممة بصورة تجعل من البرمجة سهلة للغاية وممتعة للمبتدئين :

أ. صح

ب. خطأ

٦. تتوفر لغة سكراتش بنسخة عبر الانترنت فقط :

أ. صح

ب. خطأ

٧. باستخدام سكراتش عبر الانترنت يمكن :

أ. حفظ عملك على الانترنت

ب. الوصول إلى مشاريعك من أي متصفح

ج. مشاركة مشروعاتك مع الآخرين

د. جميع ما سبق

٨. يتوفر سكراتش باللغة الإنجليزية فقط :

أ. صح

ب. خطأ

٩. يمكن اختيار لغة واجهة سكراتش باستخدام أيقونة تغيير اللغة :

أ. صح

ب. خطأ

الوحدة الثالثة : العمل مع البرمجة

١٠. قد تحتاج لكتابة نص بلغة أخرى ويمكن التبديل بين لغة الكتابة في لوحة المفاتيح بالضغط على مفتاحي :

أ. المقاطع البرمجية

ب. المظاهر

ج. الأصوات

د. منطقة البرمجة

١١. الكائن هو شخصية تنفذ أحداثاً معينة في المشروع :

أ. صح

ب. خطأ

١٢. يعد القط بمثابة الكائن الافتراضي في سكراتش :

أ. صح

ب. خطأ

١٣. لا يمكن أن يحتوي مشروع سكراتش إلا على كائن واحد فقط :

أ. صح

ب. خطأ

١٤. تعمل المقاطع البرمجية التي تقوم بإنشائها على المنصة :

أ. صح

ب. خطأ

١٥. لا يمكن تغيير موقع الكائن على المنصة :

أ. صح

ب. خطأ

١٦. الخلفية هي " المظهر " الخاص بالمنصة ويمكن :

أ. تغييرها

ب. حذفها

ج. حذفها بالكامل

د. جميع ما سبق

١٧. في إصدار سكراتش المتوافر عبر الانترنت يتم حفظ عملك تلقائياً :

أ. صح

ب. خطأ

الدرس الثاني : استخدام اللبئات البرمجية

١٨. يطلق على الأوامر في سكراتش اسم اللبئات :

أ. صح

ب. خطأ

١٩. يمكن الوصول إلى الأوامر من علامة تبويب :

أ. المقاطع البرمجية

ب. المظاهر

ج. الأصوات

د. ملف

٢٠. من اللبئات البرمجية في سكراتش وظيفتها تحريك الكائنات على المنصة :

أ. الحركة

ب. الهيئة

ج. الصوت

د. التحكم

٢١. من اللبئات البرمجية في سكراتش وظيفتها تغيير مظهر الكائن :

أ. الحركة

ب. الهيئة

ج. الصوت

د. التحكم

٢٢. من اللبئات البرمجية في سكراتش وظيفتها تسجيل أو إدراج صوت داخل البرنامج :

أ. الحركة

ب. الهيئة

ج. الصوت

د. التحكم

٢٣. من اللبئات البرمجية في سكراتش وظيفتها التحكم في البرنامج :

أ. الحركة

ب. الهيئة

ج. الصوت

د. التحكم

٢٤. عندما تضغط على العلم الأخضر يبدأ الكائن بتنفيذ ما تمت برمجته لكي يقوم به :

أ. صح

ب. خطأ

٢٥. يمكن العثور على لبنة قل في فئة لبئات :

أ. الحركة

ب. الهيئة

ج. الصوت

د. الأحداث

الوحدة الثالثة : العمل مع البرمجة

٢٦. يمكن تحرير أي لبنة بالضغط بالزر الأيمن عليها حيث سيتم عرض ٣ خيارات :

- أ. مضاعفة
- ب. إضافة تعليق
- ج. حذف اللبنة
- د. جميع ما سبق

٢٧. يمكن حذف أي لبنة برمجية بسحبها وإفلاتها إلى لوحة اللبنة البرمجية مرة أخرى :

- أ. صح
- ب. خطأ

٢٨. القيمة الافتراضية في لبنة الحركة الخاصة بتحريك الكائن على المنصة هي :

- أ. ٥
- ب. ١٠
- ج. ١٥
- د. ٢٠

٢٩. يمكن العثور على لبنة الحركة في فئة لبنات :

- أ. الحركة
- ب. الهيئة
- ج. الصوت
- د. التحكم

٣٠. القيمة الافتراضية في لبنة استدر الخاصة بدوران الكائن وفق اللبنة المستخدمة هي :

- أ. ٥
- ب. ١٠
- ج. ١٥
- د. ٢٠

٣١. يمكن العثور على لبنة استدر () درجة في فئة لبنات :

- أ. الحركة
- ب. الهيئة
- ج. الصوت
- د. التحكم

٣٢. الصوت الافتراضي للكائن في برنامج سكراتش هو صوت " المواء " نظراً لأن الكائن الافتراضي هو القطعة :

- أ. صح
- ب. خطأ

٣٣. يمكن العثور على لبنات الصوت في فئة لبنات :

- أ. الحركة
- ب. الهيئة
- ج. الصوت
- د. التحكم